

Manuel d’utilisation

KidiMagic®

Imprimé en Chine
91-002589-009 FR

Chers parents,

Chez ***VTech®****, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Tout le savoir-faire et le sens de la pédagogie ***VTech®*** *sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

Chez ***VTech®****, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute confiance.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Kidimagic**® de **VTech**®. Félicitations !

Bien plus qu'un simple réveil, **Kidimagic**® est une boule magique en forme de ballon de foot aux multiples possibilités ! Personnalise les messages à afficher, choisis ta musique ou ta radio préférée, ton ambiance stade de foot... **Kidimagic**® se plie à toutes tes envies !

Kidimagic® te donne aussi chaque jour ton indice de succès, d'amitié, de force... et évalue tes pronostics sur les matchs.

Kidimagic®, tu vas adorer !

CONTENU DE LA BOÎTE

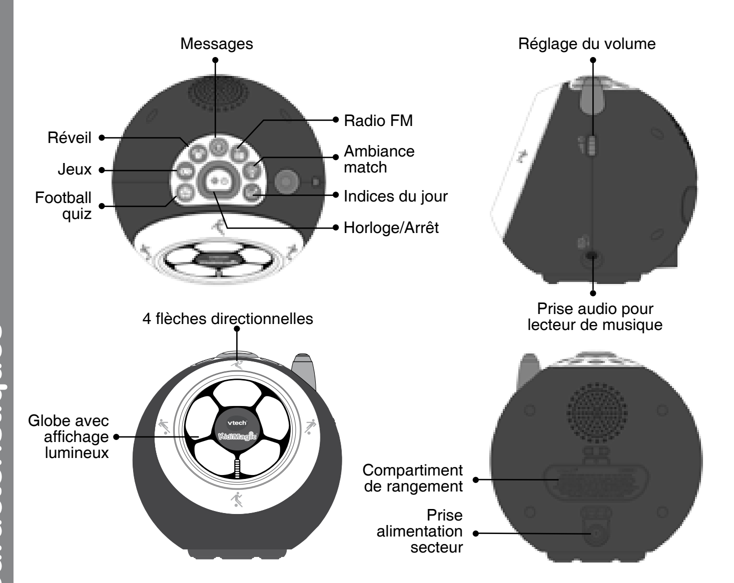
- **Kidimagic**® de **VTech**®
- Un câble audio pour brancher un lecteur de musique
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

ATTENTION ! pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING! All packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. CARACTÉRISTIQUES DU PRODUIT



Horloge/Arrêt

- Appuie sur ce bouton pour afficher l'heure dans le globe ou pour mettre **Kidimagic**® en veille.
- Maintiens ce bouton enfoncé pour régler l'heure.

Ambiance match

- Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode.
- Maintiens ce bouton enfoncé pour régler la durée avant que **Kidimagic**® ne se mette en veille automatiquement lorsqu'il est dans ce mode.

Radio FM

- Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode.
- Maintiens ce bouton enfoncé pour régler la mise en veille automatique de **Kidimagic**® lorsqu'il est dans ce mode.



Messages

- Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode.
- Maintiens ce bouton enfoncé pour modifier le message qui est affiché dans le globe.

Réveil

- Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode.
- Maintiens ce bouton enfoncé pour modifier les réglages du réveil.

Jeux

- Appuie sur ce bouton pour accéder aux jeux.

Football quiz

- Appuie sur ce bouton pour entrer dans ce mode.

Indices du jour

- Appuie sur ce bouton pour accéder à ce mode de jeu.

4 joueurs/flèches directionnelles / / /

- Appuie sur ces joueurs pour effectuer des sélections.

Réglage du volume

- Utilise la molette pour régler le volume sonore.

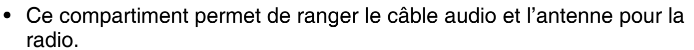
Prise audio

- Tu peux brancher un lecteur de musique (non inclus) à l'aide du câble audio fourni pour écouter ta musique.

Prise alimentation secteur 

- À utiliser pour brancher un adaptateur secteur 7.5V ⎓ 400mA ou 9V ⎓ 300mA (vendu séparément).

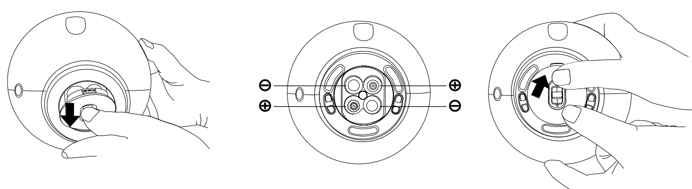
Compartiment de rangement



- Ce compartiment permet de ranger le câble audio et l'antenne pour la radio.

2. ALIMENTATION

2.1. INSTALLATION DES PILES



- Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous **Kidimagic**® en poussant le loquet vers le haut ou vers le bas.
- Insérer 4 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
- Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer qu'il est correctement enclenché.

2.2. MISE EN GARDE

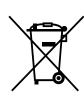
Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Utiliser des piles alcalines neuves pour des performances maximales.
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

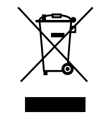
- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

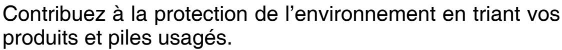
  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



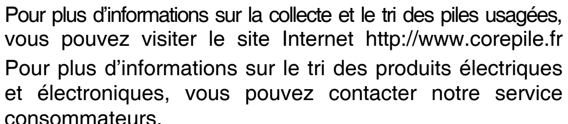
  Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

  La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.





  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.



  Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr

  Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

2.3. ADAPTATEUR  (vendu séparément)

Kidimagic® peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur. Nous vous conseillons d'utiliser un adaptateur **VTech**® 7.5V ⎓ 400mA ou 9V ⎓ 300mA.

Installation

- Avant de brancher l'adaptateur, vérifier que **Kidimagic**® est éteint.
- Insérer la fiche de l'adaptateur dans la prise située au dos de **Kidimagic**®.
- Brancher l'adaptateur sur le secteur.
- Mettre en marche **Kidimagic**®.

Notes :

- Ce jouet doit être branché exclusivement avec un adaptateur de Classe II (signalé sur l'adaptateur par le symbole ⧈).
- Si le jouet ne fonctionne pas ou si le son est vraiment très faible, cela peut provenir d'un mauvais branchement. Éteindre le jouet et débrancher l'adaptateur pendant quelques secondes. Puis, rebrancher l'adaptateur et remettre le jouet en marche. Si le problème persiste, remplacer l'adaptateur car il doit être endommagé.
- Pour éviter d'endommager le jouet ou les données qu'il contient, ne pas débrancher l'adaptateur lorsque le jouet est en marche.
- Ne pas utiliser l'adaptateur en extérieur. En cas de détérioration, le cordon de l'adaptateur ne doit pas être remplacé ; si le cordon est endommagé, déposer l'adaptateur dans les points de collecte pour déchets électriques et électroniques mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- **Kidimagic**® n'est pas adapté aux enfants de moins de 3 ans.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- **Kidimagic**® ne doit pas être branché avec un adaptateur qui aurait d'autres caractéristiques que celles recommandées par **VTech**® .
- **VTech**® recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jouet. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jouet ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur tant qu'il n'a pas été remplacé.
- Ne jamais nettoyer le jouet branché ou l'adaptateur avec du liquide.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jouet en cas de non-utilisation prolongée.

3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. RÉGLAGES INITIAUX

Appuie sur le bouton Horloge/Arrêt pour mettre en marche **Kidimagic®.** Lors de la première utilisation, **Kidimagic**® proposera d'entrer un nom et de régler l'heure.

Entrer du texte

- Le symbole représente un espace.
- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour aller au caractère précédent ou suivant.
- Appuie sur le joueur haut ou bas / pour faire défiler les lettres ou symboles.
- Maintiens le joueur gauche enfoncé pour effacer tout le texte affiché.
- Voici les caractères disponibles :

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

  0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

  ♥, . ! ? : ; ‘ ’ “ ” & / ( ) + - x ÷ = « » _ ^ ¨ < >
- Appuie sur n’importe quel bouton pour sauvegarder et passer au réglage de l’heure.

Réglage de l’heure

L’heure affichée par défaut est 12:00am en mode 12h.

- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour accéder au réglage précédent ou suivant. Voici l’ordre de réglage :

  12/24h ➔ Heures ➔ Minutes ➔ am/pm (uniquement si le mode 12h a été choisi).
- Appuie ou maintiens le joueur haut ou bas / enfoncé pour effectuer une sélection.
- Appuie sur n’importe quel bouton pour sauvegarder et entrer dans le mode sélectionné. Appuie sur le bouton Horloge/Arrêt pour éteindre **Kidimagic**®.

3.2. HORLOGE/ARRÊT



Appuie sur le bouton Horloge/Arrêt pour mettre **Kidimagic**® en marche la toute première fois. Par la suite, tu pourras appuyer sur n’importe quel bouton pour activer **Kidimagic**®.

Appuie sur le bouton Horloge/Arrêt pour mettre en veille **Kidimagic**®.

3.3. VEILLE

Pour préserver la durée de vie des piles, **Kidimagic**® se met automatiquement en veille après quelques minutes d’inactivité. En mode Horloge, appuie une fois sur le bouton Horloge/Arrêt pour mettre le jouet en veille. Appuie sur n’importe quel bouton Mode pour le réactiver et entrer dans le mode sélectionné.

3.4. VOLUME SONORE

Tourne la molette vers le haut pour augmenter le volume ou vers le bas pour le baisser.

4. ACTIVITÉS

4.1. HORLOGE



Dans ce mode, l'heure s'affiche accompagnée d'effets lumineux.

L'affichage de l'heure disparaît après un moment. Pour afficher l'heure à nouveau, appuie sur le bouton Horloge/Arrêt.

- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour changer les animations qui apparaissent dans le globe.
- Appuie sur le joueur haut ou bas / pour changer la couleur de la lumière autour du globe.



Pour modifier l'heure, maintiens le bouton Horloge/Arrêt enfoncé pendant environ 2 secondes.

- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour accéder au réglage précédent ou suivant. Voici l'ordre de réglage : 12/24h ➔ Heures ➔ Minutes ➔ am/pm (uniquement si le mode 12h a été choisi).
- Appuie ou maintiens le joueur haut ou bas / enfoncé pour effectuer une sélection.
- Appuie sur le bouton Horloge/Arrêt pour sauvegarder.

Note :

- Lorsque les piles doivent être remplacées, insère les nouvelles piles rapidement pour ne pas perdre le réglage de l'heure. Si **Kidimagic**® n'est pas alimenté pendant plus de 20 secondes environ, il faudra de nouveau régler l'heure.

4.2. RÉVEIL

Appuie sur le bouton Réveil pour afficher les paramètres du réveil. L'heure de l'alarme affichée par défaut est 12:00pm en mode 12h, avec l'alarme désactivée.

Pour modifier les paramètres du réveil, maintiens le bouton Réveil enfoncé pendant environ 2 secondes.

- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour accéder au réglage précédent ou suivant. Voici l'ordre de réglage : Alarme (désactivée/unique/avec répétition) ➔ Heures ➔ Minutes ➔ am/pm (uniquement si le mode 12h a été choisi).
- Appuie ou maintiens le joueur haut ou bas / enfoncé pour effectuer une sélection.
- Appuie sur le bouton Réveil pour sauvegarder.

Notes :

- Lorsque le réveil est activé en mode simple (sans répétition) : quand l'alarme sonne, appuie sur n'importe quel bouton pour couper la sonnerie et désactiver le réveil. Le réveil ne sonnera pas tous les jours.
- Lorsque le réveil est activé en mode répétition : quand l'alarme sonne, appuie sur n'importe quel bouton excepté le bouton Réveil pour couper provisoirement la sonnerie. **Kidimagic**® resonnera 5 minutes plus tard. L'alarme peut resonner jusqu'à 5 fois. Appuie sur le bouton Réveil pour couper la sonnerie et désactiver la répétition. Le réveil sonnera tous les jours.

4.3. MESSAGES 



Dans ce mode, un nom et 3 messages peuvent être affichés. Il y a 3 messages enregistrés par défaut mais tu peux les personnaliser.

- Appuie sur les joueurs /// pour faire défiler les messages.
- Maintiens le bouton Messages enfoncé pour modifier le message affiché.
- Le symbole représente un espace.
- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour aller au caractère précédent ou suivant.

- Appuie sur le joueur haut ou bas / pour faire défiler les lettres ou symboles.
- Maintiens le joueur gauche enfoncé pour effacer tout le texte affiché.
- Voici les caractères disponibles :
  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
  0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
  ♥, . ! ? : ; ‘ ’ “ ” & / ( ) + - x ÷ = « » _ ^ ¨ < >
- Appuie sur le bouton Messages pour sauvegarder les changements.

4.4. RADIO FM

Si la radio est utilisée pour la première fois, **Kidimagic**® va automatiquement chercher une station. Tu peux garder jusqu'à 6 stations de radio en mémoire.

Étendue des fréquences : 87.5 – 108 MHz

- Appuie sur le joueur haut ou bas / pour sélectionner l'une des 6 fréquences en mémoire.
- Maintiens le joueur gauche ou droit / enfoncé pour chercher automatiquement une station.
- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour chercher manuellement une fréquence.

  Notes :
  - Pendant l'écoute et pendant la recherche automatique de station, le globe s'éteint juste après avoir affiché la fréquence. Appuie sur le bouton Radio FM pour réactiver le globe et voir la fréquence.
  - Pour une meilleure réception, sors l'antenne du compartiment de rangement.
  - **Attention :** ne pas introduire l'antenne de la radio dans une prise de courant.

Veille automatique en mode Radio FM

- Maintiens le bouton Radio FM enfoncé pendant environ 2 secondes pour accéder aux paramètres de veille automatique. Par défaut, la mise en veille automatique est désactivée.
- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour choisir un paramètre de veille : désactivée/5 minutes/10 minutes/15 minutes.
- Appuie sur le bouton Radio FM pour sauvegarder.



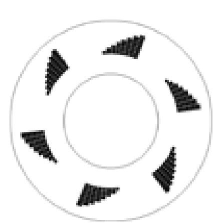
Activités

4.5. AMBIANCE MATCH 

Dans ce mode, 3 musiques rythmées et des effets de lumières recréent l'ambiance des stades de foot !

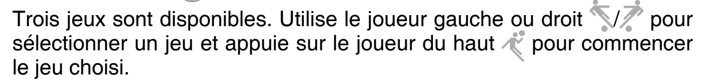
- Appuie sur le joueur haut ou bas / pour changer les effets de lumières autour du globe.
- Appuie sur le bouton Ambiance match pour désactiver ou activer les animations du globe.

Veille automatique en mode Ambiance match



- Maintiens le bouton Ambiance match enfoncé pendant environ 2 secondes pour accéder aux paramètres de veille automatique. Par défaut, la mise en veille automatique est désactivée.
- Appuie sur le joueur gauche ou droit / pour choisir un paramètre de veille : désactivée/5 minutes/10 minutes/15 minutes.
- Appuie sur le bouton Ambiance match pour sauvegarder.

4.6. JEUX



Trois jeux sont disponibles. Utilise le joueur gauche ou droit / pour sélectionner un jeu et appuie sur le joueur du haut pour commencer le jeu choisi.

- **Attrape lumière**

  Appuie sur le joueur gauche, droit, haut ou bas dès qu'il s'illumine. Essaie d'aller le plus vite possible !

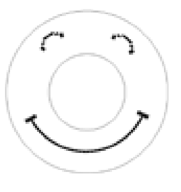
- **Compte ballons**

  Compte et retiens le nombre de ballons qui apparaît dans le globe puis appuie sur un joueur pour choisir la bonne réponse. Observe bien, certaines formes ne sont pas des ballons…

- **Cache-cache**

  L'un des joueurs a caché le ballon ! Essaie de deviner lequel en appuyant sur les joueurs. Tu as 3 chances pour trouver le ballon !

4.7. FOOTBALL QUIZ



Pose une question qui appelle une réponse par oui ou par non et **Kidimagic®** te donnera son avis. Tu peux demander si ton équipe de foot préférée va gagner le match par exemple !

- Maintiens le joueur du haut enfoncé en posant ta question puis relâche le joueur.

4.8. INDICES DU JOUR 

Kidimagic® te donne 4 indices par jour parmi l'indice de succès, de puissance, d'humour, de sportivité, d'amitié, de force, de positivité ou de popularité, avec un maximum de 5 ballons.

Choisis d'abord les 4 éléments que tu préfères (un élément à choisir pour chacune des 4 paires qui apparaissent).

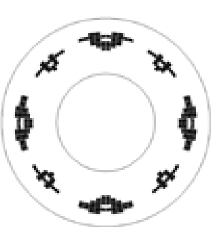
Voici les choix possibles :

Trophée			Drapeau 1	
Médaille			Drapeau 2	
Maillot de foot 1			Cage de foot	
Maillot de foot 2			Ballon de foot	
Baleine			Escargot	
Crocodile			Serpent	
Pieuvre			Éléphant	
Crabe			Écureuil	

Maison			Soucoupe volante	
Voiture			Vélo	
Hélicoptère			Train	
Bateau			Sous-marin	
Écran			Manette de jeu	
Porte-documents			Balle de base-ball	
Trompette			Casquette	
Vuvuzela			Patin à roulettes	

4.9. CONNEXION LECTEUR DE MUSIQUE

Tu peux brancher ton lecteur de musique (non inclus) à l'aide du câble audio fourni pour écouter ta musique préférée.



- Lorsqu'un lecteur de musique est connecté à **Kidimagic**®, appuie sur le bouton Horloge/ Arrêt pour allumer **Kidimagic**®.
- Appuie sur le bouton Ambiance match pour activer ou désactiver les animations du globe.

Note :

- Tous les autres boutons ne seront pas actifs.

5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Kidimagic®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **Kidimagic®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Kidimagic®** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

6. RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **Kidimagic®**. Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de ne pas retirer la source d'alimentation (piles ou adaptateur secteur) lorsque le jouet est en marche.

Si le problème persiste, contacter le service consommateurs au numéro indiqué à la fin de ce manuel.

Problème	Solution
Kidimagic® ne s'allume pas	S'assurer que les piles sont correctement installées selon le schéma dans le compartiment à piles.
	S'assurer que l'adaptateur secteur est bien relié au jouet.
	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.
La radio ne fonctionne pas bien : le son n'est pas clair ou il y a des interférences	La réception radio est pauvre : sortir l'antenne du compartiment de rangement au dos du produit.
	La réception radio est pauvre : positionner **Kidimagic®** près d'une fenêtre.
	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.
L'affichage du globe est anormal	Il peut y avoir des perturbations magnétiques : ne pas positionner **Kidimagic®** à proximité d'aimants ou de produits électromagnétiques.
	Les piles sont faibles, il faut les remplacer.

7. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière, sous le produit ou dans le compartiment à piles).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 €/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

ATTENTION

Même si **Kidimagic®** ne présente pas de risque particulier, nous recommandons aux parents de surveiller leur enfant lorsqu'il joue aux jeux du **Kidimagic®**. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Il se peut que certaines personnes ressentent une gêne ou une fatigue lorsqu'elles sont exposées pendant une période prolongée à des stimulations lumineuses ou successions de lumières avec affichage rotatif. En cours d'utilisation, faire des pauses de 15 minutes toutes les heures.

